

IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN CODAKA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KETERAMPILAN SISWA DI KELAS IV SDN SAMBUNG

Endang Eni Lestari¹, Mila Roysa², Imaniar Purbasari³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus

Email: eni.endang279@gmail.com¹

Abstract: This study aims to describe the improvement of the learning outcomes of the students in the fourth grade of SDN Sambung using Codaka game media. This research is a classroom action research. The research subjects were 23 grade IV students of SDN Sambung. Data collection techniques obtained from observation, documentation, and tests. Data analysis techniques using quantitative and qualitative data analysis. The results of the implementation of Codaka game media in class IV SDN Sambung obtained that the observed student skills included listening, communication, and participation skills. The listening skills of the first cycle students, the percentage of students who completed was 65% and increased in the second cycle to 83%. In the first cycle communication skills, students who completed obtained a percentage of 57% while the second cycle gained 78%. Cycle participation skills, the percentage of students who completed was 65% while in cycle II the percentage was 83%. Based on these data it can be concluded that listening skills, communication and student participation in cycle I to cycle II have increased so that they can reach the percentage of completeness of more than 75% so that it can be concluded that the media of Codaka games can improve student learning outcomes in the realm of skills.

Keywords: Codaka game media, learning outcomes, skills

PENDAHULUAN

Salah satu faktor keberhasilan dalam suatu pendidikan adalah partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang baik mampu membuat siswa memperoleh hasil belajar yang baik. (Aliwanto, 2017:65). Pendidikan di era sekarang ini, lebih didasarkan pada aktivitas yang mana siswa melakukan kegiatan belajar sekaligus bekerja (Hamalik, 2014:90). Aktivitas siswa sering dikaitkan dengan keterampilan siswa karena keduanya menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keterampilan belajar bertumpu pada strategi pembelajaran yang bertujuan supaya siswa lebih baik dan mandiri dalam pembelajaran (Trisyono, 2011:100). Berdasarkan pernyataan ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa antara aktivitas dan keterampilan memiliki pengertian yang hampir sama yaitu belajar sambil melakukan aktifitas

atau bekerja.

Dalam proses pembelajaran, keterampilan siswa memiliki banyak macam diantaranya keterampilan mendengarkan, komunikasi, partisipasi dan masih banyak lagi. Keterampilan mendengarkan perlu diajarkan dengan baik karena siswa menggunakan lebih banyak waktu untuk mendengarkan materi pembelajaran (Darna, 2018). Keterampilan mendengarkan tentunya perlu dikembangkan pada diri siswa, karena dengan mendengarkan dengan baik mampu membuat siswa lebih memahami materi pelajaran.

Proses pembelajaran di kelas, guru dan siswa selalu melakukan komunikasi guna mempelajari atau mendiskusikan suatu materi pelajaran. oleh sebab itu, keterampilan komunikasi siswa perlu dikembangkan supaya siswa lebih terampil dalam berkomunikasi. Keterampilan komunikasi siswa mampu

membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga mampu meningkatkan tingkat kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan argumentasi dan meningkatkan sikap empati (Marfuah, 2017:148).

Kegiatan pembelajaran di kelas, perlu adanya partisipasi pada setiap individu atau kelompok. Partisipasi aktif siswa mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri. Partisipasi belajar siswa mampu mempengaruhi tingkat pencapaian prestasi siswa (Nurhayati, 2016:44).

Berdasarkan fakta di lapangan di kelas IV SDN Sambung, hasil belajar ranah keterampilan pada siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan ketika proses pembelajaran siswa kurang merespon pertanyaan-pertanyaan guru, siswa cenderung lebih banyak diam dan ada juga yang lebih suka bermain sendiri dengan teman sebangkunya. Selain itu, juga ditemukan fakta bahwa ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, guru tidak menggunakan media pembelajaran. Menurut Fauziyah dan Isnawaati (2017:334) menyatakan bahwa media permainan yang menarik dan menyenangkan mampu melatih siswa dalam bidang keterampilan komunikasi. Salah satu kelebihan media permainan sebagai media pembelajaran yaitu permainan mampu menjadikan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Sadiman, 2014). Berdasarkan penelitian dari Mubasyira dan Widiyanto (2017:334) yang menggunakan kelas control dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa media permainan scrabbled mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan dimana kelas control memperoleh rata-rata kelas 65,2 sedangkan kelas eksperimen sebesar 82,5. Hal itu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kelas sebesar 17% dan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Hasil penelitian dari Parji dan Andriani (2016:14) yang menunjukkan bahwa media permainan tradisional congklak mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV di SDN 03 Nambangan Kidul Kota Madiun dimana keterampilan sosial pada siklus I memperoleh hasil 33,3% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81%, hal itu

membuktikan bahwa media permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan sosial bagi siswa. Selain itu media pembelajaran mampu membantu siswa supaya lebih mudah memahami materi guna mencapai tujuan pembelajaran (Kustandi, Sutjipto, 2013:8). Media pembelajaran sangat bermanfaat guna menunjang pembelajaran serta mampu menarik minat siswa untuk lebih aktif dan lebih fokus dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki beragam jenis ada yang berupa permainan modern atau permainan tradisional. Di era sekarang ini, permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Padahal permainan tradisional sangat menarik untuk dimainkan. Permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi serta mengandung nilai kebaikan (Lacksana, 2017:111). Salah satu permainan tradisional yang menarik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu permainan congklak. Permainan congklak merupakan permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dan memiliki aturan permainan tertentu (Handayani, 2017:41). Permainan congklak adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang pemain diatas papan dengan dua barisan lubang.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti menggunakan permainan congklak sebagai media pembelajaran serta menggabungkan dengan beberapa kartu. Kartu adalah media grafis yang berbentuk bidang datar yang mengandung gambar, tulisan atau simbol tertentu (Anggarwati, 2014). Dimana kartu-kartu tersebut berisi materi materi pembelajaran pada tema 6 pada muatan bahasa Indonesia dan ilmu pengetahuan sosial. Peneliti menggabungkan permainan congklak dengan kartu dan menyebut media pembelajarn tersebut sebagai media permainan codaka.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Sambung. Subjek penelitian adalah 23 siswa di kelas IV SDN Sambung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis dan M.C. Taggart. Kusumah dan Dwitagama (2012) menjelaskan bahwa

model kemmis dan M.C. Taggart terdiri dari empat komponen yaitu 1) Perencanaan 2) Tindakan 3) Pengamatan dan 4) Refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa persiapan diantaranya 1) melakukan wawancara. 2) menyusun silabus dan RPP. 3) menyiapkan media pembelajaran yaitu berupa materi dan alat-alat dalam permainan congklak serta beberapa kartu soal dan kartu jawaban. 4) menyiapkan lembar kerja siswa pada tema 6 cita-citaku 5) menyusun instrument penelitian berupa lembar pengamatan keterampilan siswa berdasarkan rubrik. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti menggunakan media permainan codaka pada siswa kelas IV SDN Sambung. Pelaksanaan tindakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tahap pengamatan penelitian dilaksanakan selama proses pembelajaran, penggunaan media permainan codaka dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru guna mengamati keterampilan siswa pada keterampilan mendengarkan, komunikasi dan partisipasi menggunakan lembar pengamatan berdasarkan rubrik penilaian keterampilan. Pada tahap refleksi, peneliti melakukan evaluasi hasil belajar ranah keterampilan.

Penelitian ini dilakukan selama dua siklus pada bulan Januari 2020. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah presentase ketuntasan siswa sekurang-kurangnya mencapai 75%. Informan dalam penelitian yaitu guru kelas IV SDN Sambung dan Salah satu siswa SDN Sambung. Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif berupa observasi keterampilan siswa meliputi keterampilan mendengar, komunikasi dan partisipasi. Analisis data kuantitatif berupa data hasil belajar siswa ranah keterampilan. Instrument penelitian yang digunakan yaitu lembar kerja siswa dan lembar observasi keterampilan siswa. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media permainan codaka, dimana media tersebut adalah gabungan antara media permainan congklak dan kartu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan penelitian yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian diantaranya yaitu melakukan wawancara, menyusun silabus dan RPP, menyiapkan media pembelajaran codaka, menyusun lembar kerja siswa dan lembar observasi keterampilan siswa. Pada tahap pelaksanaan tindakan di kelas IV SDN Sambung dengan menggunakan media permainan codaka meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal guru memberi salam, berdoa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menyampaikan materi pembelajaran, siswa mengerjakan LKS dan siswa memainkan media permainan codaka. Pada kegiatan penutup, siswa dan guru menarik kesimpulan, guru menjelaskan materi selanjutnya dan ditutup dengan doa.

Dalam dunia pendidikan, keterampilan memiliki kaitan dengan hasil belajar atau yang biasa disebut dengan hasil belajar ranah keterampilan. Hasil belajar ranah keterampilan berisi persiapan proses atau menghasilkan produk. Penilaian keterampilan siswa dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, penggunaan media permainan codaka dan mengerjakan lembar kerja siswa pada materi tema 6 cita-citaku. Instrumen keterampilan dapat dinilai menggunakan skala penilaian (*rating scale*) berdasarkan rubrik (Suryawan, Binadja, & Sulistyorini, 2015:6). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rubrik sebagai penilaian keterampilan siswa. Peneliti menilai ranah keterampilan siswa berdasarkan rubrik yang dikembangkan berdasarkan tema 6 cita-citaku. Dalam rubrik tersebut terdapat tiga keterampilan siswa yang dinilai, yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan komunikasi dan keterampilan partisipasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN Sambung menggunakan media permainan codaka maka diperoleh sebagai berikut.

Keterampilan Mendengarkan

Kemampuan mendengarkan yang baik akan membuat siswa mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Mendengarkan merupakan cara yang efektif dalam membangun kepercayaan antar individu

atau kelompok (Sari, 2016:3). Dalam mendengarkan perlu adanya konsentrasi guna menerima pesan yang disampaikan. Dengan menjadi pendengar yang baik, kita mampu bekerja sesuai pesan yang telah disampaikan. Keterampilan mendengarkan perlu diajarkan dengan baik karena siswa menggunakan lebih banyak waktu untuk mendengarkan materi pembelajaran (Darna, 2018). Berdasarkan pengamatan selama prasiklus, keterampilan mendengarkan siswa di kelas IV SDN Sambung masih sangat rendah hal itu dibuktikan ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran, masih banyak siswa yang bermain sendiri dengan teman sebangkunya, dan sebagian siswa lain ada yang hanya diam tapi tidak fokus dengan penjelasan guru. Hal itu ditunjukkan ketika guru bertanya tentang materi yang baru saja dijelaskan namun hanya sedikit siswa yang bisa menjawab dengan benar. Pada penelitian menggunakan media permainan *codaka* ini, peneliti mengamati keterampilan mendengarkan dengan mengamati

beberapa aspek yaitu mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan guru, mendengarkan pendapat siswa lain, mendengarkan diskusi kelompok.

Berdasarkan penelitian pada siklus I dari 23 siswa dalam satu kelas, terdapat 8 siswa yang kurang mendengarkan dengan baik. Hal itu terbukti ketika siswa melakukan permainan *codaka*, masih banyak siswa yang bingung dengan urutan dan tata cara bermainnya, hal ini menandakan ketika guru menjelaskan langkah-langkah permainan dan aturan bermainnya siswa tersebut tidak mendengarkan dengan baik. Hal ini tentu merugikan guru dan siswa lainnya, karena guru perlu mengulang kembali penjelasannya dan pastinya menghabiskan waktu. Ketika guru mengulang penjelasan tentang tata cara bermain *codaka*, guru meminta siswa untuk lebih fokus dalam mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan siswa pada siklus I dapat digambarkan melalui tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Ranah Keterampilan Mendengarkan Siklus I

Kriteria	Persentase (%)
Tuntas	65 %
Tidak Tuntas	35%
Jumlah	100 %

Data diatas menunjukkan bahwa pada siklus I, keterampilan mendengarkan siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa dengan persentase sebesar 65% sedangkan banyaknya siswa yang tidak tuntas adalah 8 siswa dengan

persentase 35%. Persentase ketuntasan siswa masih <75% maka perlu melanjutkan ke siklus selanjutnya. Pada pelaksanaan siklus II, data yang diperoleh peneliti yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Ranah Keterampilan Mendengarkan Siklus II

Kriteria	Persentase (%)
Tuntas	78 %
Tidak Tuntas	22 %
Jumlah	100 %

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada hasil belajar keterampilan mendengarkan siklus II, siswa yang tuntas memperoleh persentase 78% atau sebanyak 18 siswa sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 22 % atau sama dengan 5 siswa.

berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan mendengarkan siswa pada siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 23%. Persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 22% hal tersebut terjadi karena siswa kurang mendengarkan guru

dengan baik, siswa lebih suka bermain sendiri dengan teman sebangku.

Pada siklus II siswa lebih banyak perkembangan dalam keterampilan mendengarkan, hal itu terbukti ketika guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk memancing fokus siswa, banyak siswa yang menjawabnya dengan benar. Sikap empati siswa juga mengalami peningkatan hal itu dibuktikan ketika ada salah satu siswa yang melakukan presentasi, banyak siswa yang mendengarkan dengan fokus dan ada juga siswa yang berani menyampaikan pendapat apabila terdapat jawaban yang berbeda. Selain keterampilan mendengarkan, keterampilan dalam berkomunikasi juga sangat penting bagi siswa, karena komunikasi merupakan bentuk interaksi antar siswa ataupun guru. Sebaik apapun keterampilan berkomunikasi tanpa diimbangi dengan kemampuan mendengarkan maka komunikasi menjadi tidak efektif (Sari,2016:2). Oleh sebab itu maka peneliti melakukan pengamatan terhadap keterampilan komunikasi siswa. Berikut ini adalah hasil belajar keterampilan komunikasi siswa di kelas IV SDN Sambung.

Keterampilan Komunikasi

Komunikasi merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting dalam diri setiap manusia. Kemampuan berkomunikasi yang baik tentu akan menjadikan hubungan antar manusia menjadi lebih baik, begitupun sebaliknya. Komunikasi selalu kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. komunikasi biasa kita lakukan antara Individu dengan Individu, Individu dengan kelompok bahkan kelompok dengan kelompok. Keterampilan komunikasi siswa mampu membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga mampu meningkatkan tingkat kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan argumentasi dan

meningkatkan sikap empati (Marfuah, 2017:148).

Berdasarkan fakta di kelas IV SDN Sambung berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa komunikasi antara guru dan siswa masih sangat kurang, pembelajaran lebih dominan pada guru sedangkan siswa lebih banyak diam dan hanya segelintir siswa yang berani bertanya. Oleh karena itu perlu adanya tindakan dalam mengatasi masalah tersebut. Pada penelitian ini, peneliti membuat beberapa aspek keterampilan komunikasi yang perlu diamati diantaranya yaitu kemampuan dalam menyampaikan pendapat, keterampilan bertanya, kemampuan dalam menjawab pertanyaan dan keterampilan mempresentasikan hasil diskusi atau penugasan.

Pada penelitian siklus I, siswa sudah mengalami peningkatan, sudah ada beberapa siswa yang berani bertanya tentang materi yang kurang dipahami. Guru mulai memberikan pertanyaan-pertanyaan guna memancing keterampilan komunikasi siswa, hal itu dilakukan guru agar siswa berani berkomunikasi untuk menyampaikan pendapatnya. Ketika tidak ada yang berani menjawab guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawabnya, ketika siswa selesai menjawab, guru memberikan apresiasi kepada siswa berupa tepuk tangan atau kata pujian. Akan tetapi ketika guru meminta siswa untuk melakukan presentasi hasil penugasannya, masih banyak siswa yang kurang jelas dalam mengkomunikasikan hasil penugasannya hal itu dikarenakan siswa kurang berani dan kurang percaya diri. Oleh karena itu, guru membimbing siswa untuk lebih percaya diri dengan menemani di depan kelas dan memberikan semangat agar kepercayaan diri siswa menjadi lebih meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan siswa pada siklus I maka diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Ranah Keterampilan Komunikasi Siklus I

Kriteria	Persentase (%)
Tuntas	57 %
Tidak Tuntas	43%
Jumlah	100 %

Hasil pengamatan keterampilan komunikasi, siswa yang tuntas pada siklus I memperoleh persentase sebesar 57 % atau sebanyak 13 siswa sedangkan persentase siswa

yang tidak tuntas adalah 43% atau sebanyak 10 siswa. Dikarenakan persentase ketuntasan siswa masih kurang dari 75% maka diperlukan siklus II.

Tabel 4. Hasil Belajar Ranah Keterampilan Komunikasi Siklus II

Kriteria	Persentase (%)
Tuntas	78 %
Tidak Tuntas	22%
Jumlah	100 %

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ranah keterampilan komunikasi siswa mendapatkan persentase 78% atau 18 siswa sedangkan siswa yang tidak tuntas memperoleh persentase 22%. Pada siklus II telah terjadi peningkatan, ketika guru memberikan pertanyaan, banyak siswa yang berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan, hal tersebut dapat kita lihat bahwa keberanian siswa mulai berkembang dalam mengkomunikasikan jawabannya. Siswa juga menjadi lebih berani dan percaya diri dalam melakukan presentasi di depan kelas, hal ini ditunjukkan ketika siswa melakukan presentasi, banyak siswa yang mampu mengkomunikasikan hasil pekerjaannya dengan jelas dan lantang.

Bagi 22% siswa yang tidak tuntas hal itu disebabkan karena siswa masih kurang percaya diri ketika harus melakukan presentasi di depan kelas, masih takut apabila menjawab pertanyaan guru serta siswa hanya diam saja ketika guru memberikan sebuah pertanyaan. Marfuah (2017:150) menjelaskan bahwa penyebab kurangnya komunikasi selama proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang percaya diri serta khawatir pendapatnya salah, bersikap tidak peduli karena sudah ada teman lain yang menjawab sehingga hal tersebut membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Selain keterampilan komunikasi, siswa juga harus memiliki keterampilan partisipasi. Partisipasi mampu mendorong aktivitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Partisipasi siswa yang baik mampu membuat prestasi belajar siswa semakin meningkat (Khodijah, Hendri & Darmaji, 2016:46). Dan

pada penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap keterampilan partisipasi di kelas IV SDN Sambung. Berikut ini adalah hasil belajar keterampilan partisipasi siswa di kelas IV SDN Sambung.

Keterampilan Partisipasi

Partisipasi belajar siswa mampu mempengaruhi tingkat pencapaian prestasi siswa (Nurhayati, 2016:44). Semakin tinggi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran maka tujuan pembelajaran mampu tercapai dengan baik. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati beberapa aspek partisipasi diantaranya yaitu memberikan pendapat dalam pemecahan masalah, mengerjakan lembar kerja siswa, mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi pendapat orang lain.

Berdasarkan pengamatan pada prasiklus, siswa kelas IV SDN sambung cenderung memiliki partisipasi belajar yang rendah hal ini terbukti ketika siswa diminta mengerjakan tugas kelompok, hanya ada salah satu siswa yang mengerjakannya, ketika guru memberikan tugas masih ada siswa yang mengerjakan secara asal-asalan dan ada juga yang mencontek hasil pekerjaan temannya. Oleh karena itu guru, menggunakan media permainan codaka agar keterampilan partisipasi siswa menjadi meningkat.

Pada siklus I, guru selalu memberikan bimbingan pada siswa sehingga partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas sudah terlihat seperti Ketika melakukan diskusi beberapa siswa mampu berani memberikan pendapat, akan tetapi siswa masih belum berani untuk menanggapi pendapat siswa lain ketika ada kesalahan dalam melakukan presentasi. Pada

penggunaan media permainan codaka, masih banyak siswa yang partisipasinya masih rendah, hal ini ditunjukkan, siswa perlu bimbingan guru dalam memainkan langkah-

langkah permainan media codaka dengan runtut dan benar. Berdasarkan penelitian siklus I pada keterampilan partisipasi diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Belajar Ranah Keterampilan Partisipasi Siklus I

Kriteria	Persentase (%)
Tuntas	65 %
Tidak Tuntas	35%
Jumlah	100 %

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada keterampilan partisipasi siswa pada siklus I, memperoleh persentase ketuntasan 65 % atau 15 siswa sedangkan siswa yang tidak tuntas mendapatkan persentase 35% atau 8

siswa. Tingkat ketuntasan siswa masih kurang dari 75% oleh sebab itu maka peneliti melaksanakan siklus selanjutnya. Berdasarkan siklus II peneliti memperoleh data sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Belajar Ranah Keterampilan Partisipasi Siklus I

Kriteria	Persentase (%)
Tuntas	83 %
Tidak Tuntas	17%
Jumlah	100 %

Hasil pengamatan keterampilan partisipasi siswa pada siklus II menunjukkan bahwa persentase siswa yang telah tuntas sebanyak 83% atau 19 siswa sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas sebanyak 17% atau 4 siswa. Siswa yang tidak tuntas sebanyak 17% tersebut disebabkan karena siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan sering mencontek pekerjaan temannya. Chozaipah (2018:63) mengemukakan bahwa penyebab partisipasi siswa kurang dalam proses pembelajaran diantaranya adalah ketika ulangan harian siswa mencari jawaban ke teman lain serta siswa kurang berusaha dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dalam pelaksanaan siklus II juga menunjukkan bahwa banyak siswa yang telah mengalami peningkatan seperti siswa sudah berani memberikan pendapat dalam mengerjakan tugas kelompok dan siswa sudah berani menanggapi pendapat siswa lain.

SIMPULAN

Media permainan codaka mampu

membuat hasil belajar ranah keterampilan siswa menjadi meningkat. Peneliti melakukan pengamatan keterampilan siswa meliputi keterampilan mendengarkan, keterampilan komunikasi dan keterampilan partisipasi. Keterampilan mendengarkan siswa siklus I, persentase siswa yang tuntas adalah 65 % dan mengalami peningkatan di siklus II menjadi 78%. Pada keterampilan komunikasi siklus I, siswa yang tuntas memperoleh persentase 57% sedangkan pada siklus II memperoleh persentase 78%. Keterampilan partisipasi pada siklus I, siswa yang tuntas memperoleh persentase 65% dan terdapat peningkatan pada siklus II sehingga persentase ketuntasan menjadi 83%. Keterampilan mendengarkan, keterampilan komunikasi dan keterampilan partisipasi siswa pada siklus I menuju siklus II telah terjadi peningkatan sehingga mampu mencapai persentase ketuntasan mencapai lebih dari 75% sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan codaka mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah keterampilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliwanto. 2017. Analisis Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 3(1). 64–71.
- Anggarwati, I G. A. A., Kristiantari, MG. R., & Asri, I G. A. A. S. 2014. Pengaruh Model Make a Match Berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2(1).
- Chozaipah. 2018. Peran dan Partisipasi Siswa dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar akuntansi di SMKN 1 Dumai Provinsi Riau. *Jurnal Serambi PTK*. 5(1). 60–65.
- Darna. 2018. Peningkatan Keterampilan Mendengarkan Cerita Anak Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas I SDN 020 Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. 2(2). 194–201.
- Fauziyah T. A., & Isnawati. 2017. Pengembangan Media Permainan Sains Quartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berkomunikasi. *E-Journal Unesa* 5(1). 131–137.
- Hamalik, O. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, P. 2017. Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 39-46.
- Khodijah, D. N., Hendri, M., Darmaji. 2016. Upaya Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Di Kelas XI MIA 7 SMAN 1 Muaro Jambi. *Jurnal EduFisika*. 1(2). 46-54.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusuma, W. & Dwitagama, D. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas, Edisi Kedua*. Jakarta: Indeks.
- Lacksana, I. 2017. Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah. 33(2). 109–115.
- Marfuah. 2017. Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 26(2). 148-160.
- Mubasyira, M. & Widiyanto, S. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. 9(3). 323–335.
- Nurhayati. 2016. Peningkatan Partisipasi dan Prestasi Belajar Pkn dengan Model Pakem Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 2(1). 43–51.
- Parji & Andriani, R. E. 2016. Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Jurnal Studi Sosial*. 1(1). 14–23.
- Sari, A.W. 2016. Pentingnya Keterampilan Mendengarkan Dalam Menciptakan yang Efektif. *Jurnal EduTech*, 2(1), 1–10.
- Trisyono. 2011. Peningkatan Keterampilan Dan Aktivitas Belajar Permainan Bola Basket Melalui Model Tugas. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. 1(2). 99–103.
- Sadiman, A.S. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryawan, A., Binadja A. & Sulistiyorini, S. 2015. Pengembangan Instrumen Performance Assessment Praktikum Bervisi Sets Untuk Mengukur Keterampilan Proses Sains. *Journal of Primary Education*. 4(1), 1–9.